

12

Fazer a Slider Funcionar

Transcrição

[00:00] Nossa barra de vida já está aqui no local certo, só que quando o jogador pede vida aqui, ela não está alterando, então tenho que fazer ela funcionar agora linkado com a vida do jogador. Então, quando a vida do jogador cair ela tem que diminuir um pouco também. Só que pensa comigo, faz sentido eu vir aqui no jogador e criar esse código de mexer na slider dele aqui dentro do script controla jogador?

[00:26] Até faz, porque aí tem jogador, a vida do jogador, a barra de vida do jogador, tudo é do jogador. Até faz, só que nesse curso, vamos separar bastante as coisas. Então, vamos separar também um script que vai reger toda a nossa interface, vai controlar toda a interface que a gente for criar aqui dentro.

[00:47] Para isso eu vou criar um novo script aqui na pasta de scripts. Cliquei com o botão direito, create C # script, eu vou dar o nome de controla interface. Em quem que eu vou jogar esse script? Lembra que para esse script funcionar ele tem que está aqui em cima em algum lugar. Eu vou jogar no nosso canvas. Por que? Porque o canvas não é o cara rege toda interface aqui para a gente dentro da Unity? Ele não está regendo tudo? Essa slider não é filha dele e o texto aqui não é filho dele?

[01:19] Se você fechar aqui, eles estão dentro dele. Então, vou jogar esse script no cara que lida com a interface, que é o canvas. Então, joga aqui o controla interface para ele, arrasta, clica, segura e arrasta. Pronto, já está aqui. Vou clicar duas vezes para abrir e vai pedir para eu dar um reload aqui na solução e pronto. Vou fechar este popupzinho aqui que abriu.

[01:40] De cara você já pensa: para eu pegar a slider, eu tenho que ter a vida do jogador para poder linkar os dois, puxar os dois. Quando a gente vai pegar a referência a um objeto, a gente já fez isso algumas vezes, por exemplo, aqui no controle inimigo a gente criava uma variável pública do tipo gameobject que buscava o jogador e aí a gente preenchia ela, a gente preencheu ela aqui no start. Só que toda vez que eu queria usar um método que tava no script de controla jogador, eu tinha que dar um ponto getcomponent controla jogador.

[02:13] Tem uma forma mais prática de fazer isso, o que a gente pode fazer? A gente pode vir aqui e criar uma variável, eu vou utilizar private aqui porque essa variável não precisa sair desse script, ela só vai estar aqui dentro. Se em algum momento a gente precisar que ela saia, a gente torna ela pública. Então, private, e aí eu vou criar uma variável de que tipo para gente puxar isso mais rápido? Eu vou criar uma variável do tipo controla jogador, que é o nome do nosso script, eu estou criando uma variável que vai guardar um código controla jogador.

[02:46] Vou dar um nome para ela aqui de script controla jogador, ponto e vírgula e salvo. Aí a gente já tem a variável aqui que vai valer esse script, ela ainda não vale, ela vale um script desse qualquer, eu quero que ela valha o script controla jogador, esse aqui, o que está no nosso jogador. Para fazer isso, vamos lá no start então e vou falar que a variável que chama script controla jogador, ela é igual, e aí eu vou buscar o meu jogador, então busque jogador aqui é o game object ponto find with tag, vamos buscar pela tag jogador.

[03:24] Vou dar enter aqui e vou colocar na linha de baixo aqui só para a gente, só para ficar mais fácil de vocês verem, no de vocês que a fonte vai estar pequena, pode colocar na mesma linha. Achei o meu jogador. estou dentro do meu jogador, ponto, aí eu vou buscar nele o componente controla jogador, abre a fecha parênteses, ponto e vírgula.

[03:49] Fiz uma quebra de linha aqui então para ficar mais organizado, você vê que, enquanto eu não colocar ponto e vírgula, a linha não acabou, por isso que dá erro quando você esquece o ponto e vírgula, que o código é interpretado como se ele continuasse.

[04:01] Aqui ele fez isso, ele continuou para a próxima linha e acabou só aqui no ponto e vírgula. Então, o que eu fiz? Peguei a variável script controla jogador. Achei o meu jogador e nele eu peguei o componente controla jogador, essa variável aqui agora vale o controla jogador do meu jogador, do meu personagem, esse controla jogador aqui porque eu achei ele pela tag.

[04:26] Então, já tem uma forma de pegar a vida, porque eu posso por exemplo no update aqui digitar script controla jogador ponto vida. A vida está aqui, é uma variável pública, lembra disso, a vida aqui é uma variável pública.

[04:40] Só que agora eu preciso de uma forma de pegar a slider da nossa barra de vida, essa slider aqui, para isso eu também vou criar uma variável pública, e aí novamente poderia colocar aqui gameobject e puxar, só que desse objeto slider, eu só quero essa parte aqui, a parte que é um componente do tipo slider. Eu quero mexer só com essa parte aqui, porque eu quero mexer aqui com o valor, entre outras coisas, então quero mexer só com esse componente no meu objeto slider, o meu componente que chama slider.

[05:14] Então eu posso também criar uma variável do tipo slider, não é? Só que você vê aqui que apareceu, slider joint 2D, não apareceu slider, o nome desse componente não é slider Por que não apareceu aqui? Porque para aparecer as variáveis de interface aqui dentro da Unity, a gente tem que aqui em cima, falar que a gente vai utilizar as partes da interface.

[05:38] Então tem que dar um using unity ending ponto I, da mesma forma que no nosso jogador eu coloquei o using unity ending scene management, para lidar com as cenas, aqui eu tenho que falar que eu vou usar o using unity ending ponto I. Aí você viu que o slider já ficou até azulzinho aqui no meu caso, e eu vou dar um nome para ela de slide vida jogador.

[06:09] É legal você começar esse tipo de variável aqui por exemplo com o tipo dela porque aí você lembra, ah, eu preciso puxar aqui a vida do meu jogador, mas você sabe que esse aqui é a slider, essa parte aqui é a slider e não a vida do jogador em si. Então, é legal sempre colocar de onde está vindo isso aqui no nome, é slider vida jogador.

[06:31] Essa variável aqui é pública, então eu posso salvar isso aqui, Ctrl + S, vir aqui no meu canvas e jogar a slider para cá, prontinho, já estou com a slider aqui. Aí para trocar o valor da slider, eu posso por exemplo, vir aqui no update e falar slider vida jogador. estou na slider. Entro nela e pego o value, o value que a gente está trocando aqui na slider, essa parte aqui de valor que eu estou trocando, vai e volta. Então, ponto value, estou no valor e eu estou dizendo que o valor aqui vai ser igual ao meu script de controla jogador ponto vida.

[07:14] Falei que o valor da minha slider é igual a minha vida aqui no update, então está o tempo todo trocando o valor da slider. Vamos salvar isso aqui e vamos dar um play aí para ver o que que acontece? Olha, o meu zumbi vai bater e nada aconteceu, por que? Na verdade aconteceu, a slider de branco passou para cinza aqui, por que?

[07:36] Porque o valor da minha slider, o valor dela é de 1 a 0 e não de 100 a 0, que é como é a vida do jogador. Então, o que eu vou fazer? Eu tenho que trocar o max value aqui da slider, o valor máximo que ela tem. Ao invés dela ir de 1 a 0 eu tenho que ir de 100 a 0, então o mínimo aqui é 0 e o máximo é sem 100. Valor mínimo, valor máximo, agora ela vai de 100 a 0.

[08:03] Só que você pode não querer que a vida do seu jogador vá de 100 a 0, você pode querer que vá de 1000 a 0. Para fazer isso funcionar sempre nosso código, o que eu vou fazer? Aqui no start eu vou falar, na slider eu vou pegar o valor máximo dela e vou falar que esse valor máximo é igual a vida do meu jogador, porque começou o jogo, o valor máximo é a vida que o jogador está neste momento.

[08:30] Então começou o jogo, o valor máximo aqui vai ser a vida do meu jogador, que eu pego via scriptcontrolajogador.vida. Fiz isso aqui, salvei, dei um play, a slider está aqui. Quando o zumbi bater ela já atualizou ali, o zumbi vai bater de novo, já atualizou. E aí acabou a slider.

[08:53] Só que olha só, aqui a gente está atualizando a slider no nosso update, ou seja, está o tempo todo atualizando a slider, mesmo que a vida não tenha sido alterado. Faz sentido isso? Lembra que eu falei que não é bom colocar tudo no update? Então eu vou recortar essa linha, eu dei um Ctrl + X, você viu que a linha sumiu. Mas ela está aqui no meu Ctrl + V, se eu der Ctrl + V ela está aqui guardada.

[09:17] E aí eu vou criar um novo método aqui, vou chamar de public void, parecido com os que a gente fez até agora, eu vou chamar de atualizar slide vida jogador e vou colar - abre e fecha chave - essa linha aqui dentro. Colei a linha aqui. Por que? Porque agora eu vou falar o seguinte, se eu rodar isso aqui no update, vai ter a mesma coisa que a gente tinha antes, só que eu não quero isso. Eu quero o seguinte, eu tenho um método que atualiza a slider, quando que eu tenho que atualizar a slider?

[10:03] Não é quando o meu jogador toma um dano, é exatamente aqui no método tomardano, então quando eu perco a vida eu tenho que embaixo disso atualizar a minha slider. Então, para fazer isso eu vou vir aqui, vou colocar uma variável pública aqui, do tipo... Que tipo? Vamos fazer a mesma coisa que a gente fez antes, vamos utilizar o tipo controla interface. Então, public controla interface, script controla interface ponto e vírgula.

[10:38] Aí eu vou lá no meu jogador. Vamos aqui no meu jogador, a variável já está aqui, vamos jogar o código que controla a interface, se eu clicar aqui na bolinha ele já abre para mim onde que eu tenho esse script, eu tenho só no canvas.

[10:55] Selecionei o canvas aqui, a Unity já falou para mim, olha, essa variável script control interface vale o canvas, mais o script controle interface dentro do canvas. Então, já estou no código de controla interface. Então, eu já posso utilizar o método público, lembra que tem que ser público, atualizar slider vida jogador. Então, eu criei o código lá na slider, lá no controla interface e vou utilizar ele aqui no nosso jogador.

[11:24] Quando o jogador tomar dano, o que eu vou fazer? Eu vou entrar no script de controla interface, que é a variável que a gente definiu aqui em cima, onde eu peguei o código lá do canvas pelo público e vou chamar o método atualiza slider vida jogador abre e fecha parênteses, ponto e vírgula, Ctrl + S. Olha lá o que está acontecendo, está acontecendo a mesmíssima coisa de antes, só que muito mais performático né, porque eu não estou chamando isso no update o tempo todo.